¿Qué fue de los programas *haiku*?

Casi todo en este disco duro
es agotador y prescindible,
como casi todo en mi vida.
Y-Lu-So, siglo XVII

Los haiku, poemas japoneses de tres líneas, representan lo que el mundo del software tuvo una vez y quizás haya perdido para siempre. En sólo diecisiete sílabas se las arreglan para comunicarnos una imagen bella y persuadirnos a reflexionar sobre nuestra existencia. Por supuesto, el pseudo-haiku que encabeza estas palabras no pasa de ser una torpe parodia.

Hace años, donde yo estudiaba organizábamos concursos de programas de tres líneas BASIC. Se trataba de destilar lo más elegante de nuestras habilidades y demostrar que un programa diminuto puede tener una potencia desconcertante. Recuerdo que un año, el primer premio fue para un programa que hallaba la gráfica y la integral definida de una función entre dos puntos, y el segundo para un pequeño arcade de plataformas. Todos alucinábamos con lo que se podía conseguir partiendo de una idea sencilla y sometiéndola a un paciente y progresivo refinamiento.

Ni que decir tiene que este espíritu está absolutamente ausente de la escena comercial de hoy. Los juegos y aplicaciones que usamos son cada vez más aparatosos, demandando más y más potencia de nuestras máquinas para las funciones de siempre. Es cierto (a veces) que las prestaciones aumentan, pero el tributo que hay que pagar en incremento de espacio en disco duro y canibalismo de ciclos de reloj es a menudo inaceptable. Se está haciendo buena la siguiente ley informática: “Independientemente de tus recursos económicos, para ejecutar el programa que necesitas es necesario un pecé cien mil pesetas más caro que el tuyo”.

Todos los desarrolladores conocemos las razones más obvias de este fenómeno. Por una parte, el uso creciente de esas cosas que ahora llaman “herramientas de desarrollo rápido de aplicaciones (RAD - Rapid Application Development)”, y que vienen a ser los 4GL (lenguajes de cuarta generación) de siempre, con la diferencia de que este último término está “out”, y ha habido que buscarle un mote más chuli. Con estas herramientas tengo una experiencia curiosa: siempre que las he utilizado ha sido por imposición categórica del cliente, aunque por otra parte lo que el cliente demanda excede claramente las capacidades de la herramienta, con lo cual el ochenta por ciento del tiempo se dilapida en hacer trucos inconfesables para saltarnos las limitaciones del entorno. Con lo cual se consigue: la lentitud y ocupación en disco duro de un 4GL, y la dilatación del tiempo de desarrollo y la poca mantenibilidad de la programación artesana, todo en el mismo paquete. Maravilloso.

Por otra parte, la pandemia de los últimos cinco años: el esnobismo gráfico, que provoca el convencimiento en el cliente y en los gestores de proyecto de que una aplicación de gestión de almacén tiene que parecerse a un corto de continuidad de la MTV. Ya saben. El listado de proveedores, que antiguamente se ejecutaba seleccionando la opción “Listados” del menú principal, y seguidamente, la opción “Proveedores” del menú de listados, ahora se invoca del modo siguiente: Hacer doble clic en el icono del hombre gordo con gorra, que representa al proveedor (no confundir con el de la señora del portafolios, que es la que representa al cliente), esperar a que baile “Me and my shadow”, un clásico del claqué, mientras dice amigablemente: “Proveedores” a través de la tarjeta de sonido de 16 bits, esperar a que se despliegue el menú de acciones del proveedor con un sonido como del Talmud desenrollándose con suavidad píxel a píxel, y seleccionar la opción “Ver Todos”, con lo que la pantalla se nos llena de sonrientes hombrecillos gordos con gorra, ir a “Editar”, “Seleccionar Todos” (o bien seleccionar el primero con un clic del ratón manteniendo pulsada la tecla Mayúsculas, y luego un clic en el último gordito sin soltar dicha tecla), y luego arrastrar al ejército de mofletudos al icono de la impresora. Así es como, gracias al uso mesurado e inteligente de los avanzados entornos gráficos, el software se utiliza cada vez de una forma más intuitiva.

Y finalmente, el culto a las cifras que los que hacemos software hemos sabido inculcar en el público. “¡Diecinueve gigas de información! ¡Más de cincuenta vídeos a todo color! ¡Más de ciento ochenta minutos de sonido estéreo!”. Eso es lo que ponemos en las cajas y en los anuncios de nuestras creaciones. Nada de “¡Código optimizado! ¡Funciona incluso en el XT de su abuela Francisca! ¡Sólo tiene las opciones que necesita, pero las hace bien!”. No, eso no vende. Y así nos va: tenemos que estrujarnos la mollera escribiendo columnas de opinión en nuestro tiempo libre para comprarnos un segundo disco de un giga y así poder instalar la última versión de nuestro compilador favorito, con el que, por supuesto, podremos escribir programas mastodónticos llenos de opciones que nadie usará jamás. El haiku ha muerto. Viva el poema de Mío Cid.